

H.K.M.™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow on screen prompts.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE: Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow on screen prompts. Side 1: 48K version, Side 2 : 128K version.

SPECTRUM +3 DISK: Turn on computer, insert disk and press **ENTER**. The game will load and run automatically. Follow on screen prompts.

AMSTRAD CPC CASSETTE: Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow on screen prompts. Game program Side 1, Levels : Side 2.

AMSTRAD CPC DISK: Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically. Follow on screen prompts.

CONTROLS

CBM 64/128:

Use port 2 for player one, port 1 for player two.

SPECTRUM 48/128K:

Player 1: Kempston or Sinclair Joystick 2.

Player 2: Sinclair Joystick 1.

AMSTRAD CPC:

Q - Up, **A** - Down, **O** - Left, **P** - Right, **@** - Fire, **S** - Use Joystick.

The player controls are as follows:

Joystick	Result
DOWN	Crouch
DOWN & RIGHT	Crouch and lean forward
DOWN & LEFT	Crouch and lean back
RIGHT	Advance
LEFT	Withdraw
UP	Leap
UP & LEFT	Backward Somersault
UP & RIGHT	Forward Somersault

The player kicks or punches by pressing and then releasing the **FIRE** **BUTTON** with the following effects:

DOWN & RIGHT	Crouch and kick
DOWN	Crouch and punch
DOWN & LEFT	Spinning crouch kick
RIGHT	Kick
NEUTRAL	Punch
LEFT	Turn kick
UP & RIGHT	Flying kick
UP	Flying punch
UP & LEFT	Flying spin kick

Note: The shorter the time which the **FIRE** button is depressed the harder the kick.

The direction of the joystick may be varied while jumping adding to the variety of moves.

© 1989 U.S. GOLD LIMITED. All rights reserved.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited without written consent from U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

If you encounter any difficulty loading or playing H.K.M., call us on 021-356-3388 between 2.00 and 4.30 p.m. (GMT) Monday to Friday and ask our Technical Department who will be happy to answer any query you have.

H.K.M.™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les incitations d'écran.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE: Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les effets sur l'écran. Version 48K sur la Face 1, Version 128K sur la Face 2.

SPECTRUM +3 DISQUETTE: Allumez l'ordinateur, introduisez le disque et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les incitations d'écran.

AMSTRAD CPC CASSETTE: Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les incitations d'écran. Programme de jeu: Face 1, Niveaux: Face 2.

AMSTRAD CPC DISQUETTE: Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les incitations d'écran.

LES COMMANDES

CBM 64/128:

Utilisez Entrée # 2 pour le joueur 1 entrée # 1 pour le joueur 2.

SPECTRUM 48/128K:

Joueur 1: Manche à balai Kempston ou Sinclair 2.

Joueur 2: Manche à balai Sinclair 1.

AMSTRAD CPC:

Q - Haut, **A** Bas, **O** - Gauche, **P** - Droite, **@** - Feu,
S - Utilisez manche à balai.

Les commandes des joueurs sont:

MANCHE A BALAI

BAS

BAS & DROITE

BAS & GAUCHE

DROITE

GAUCHE

HAUT

HAUT & GAUCHE

HAUT & DROITE

RESULTAT

Accroupi

Accroupi et inclinaison avant

Accroupi et inclinaison arrière

Avant

Recul

Bond

Calbute arrière

Calbute avant

Le joueur donne des coups de pied ou des coups de poing en appuyant sur, puis en relâchant le bouton **FEU**. Ceci produit les effets suivants:

BAS et DROITE

BAS

BAS & GAUCHE

DROITE

NEUTRE

GAUCHE

HAUT & DROITE

HAUT

HAUT & GAUCHE

Accroupi et coup de pied

Accroupi et coup de poing

Tournoiement et coup de pied accroupi

Coup de pied

Coup de poing

Volte-face et coup de pied

Coup de pied en l'air

Coup de poing en l'air

Coup de pied en l'air +
tournoiement.

Note: Plus le temps de pression sur le bouton **FEU** est court, plus le coup de pied est dur.

La direction du manche à balai peut varier pendant le saut, donnant ainsi une plus grande variété de mouvements.

© 1989 U.S. GOLD LIMITED. Tous droits réservés. Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sous toute méthode d'échange et de rachat et sous toute forme, non autorisés, sont strictement interdits sans la permission écrite de US Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Si vous avez un problème quelconque concernant le chargement et le jeu de H.K.M., téléphonez-nous au No. 021-356-3388 entre 14h et 16.30hrs (GMT) du Lundi au Vendredi et demandez la Département Technique qui vous aidera avec plaisir.

H.K.M.™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE: Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig drücken. Dann die **PLAY**-Taste an dem Kassettenrecorder drücken und den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE: **LOAD** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste an dem Kassettenrecorder drücken und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Seite 1: die 48K-Version, Seite 2: 128K-Version.

SPECTRUM +3 DISKETTE: Computer einschalten, Diskette einlegen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SCHNEIDER CPC KASSETTE: Die **CTRL**- und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste an dem Kassettenrecorder drücken und den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen. Das Spielprogramm befindet sich auf Seite 1, die Spielebenen auf Seite 2.

SCHNEIDER CPC DISKETTE: **RUN** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

STEUERBEFEHLE

CBM 64/128:

Anschluß 2 für den Spieler 1 verwenden, Anschluß 1 für Spieler 2.

SPECTRUM 48/128K:

Spieler 1: Kempston oder Sinclair Joystick 2.

Spieler 2: Sinclair Joystick 1.

SCHNEIDER CPC:

Q - Hoch, **A** - Unten, **O** - Links, **P** - Rechts, **@** - Feuern, **S** - Joystick verwenden.

JOYSTICK

NACH UNTEN

NACH UNTEN und RECHTS

NACH UNTEN und LINKS

RECHTS

LINKS

NACH OBEN

NACH OBEN und LINKS

NACH OBEN und RECHTS

RESULTAT

Sich ducken

Sich ducken und nach vorn lehnen

Sich ducken und nach hinten lehnen

Vorwärts

Rückzeug

Springen

Salto rückwärts

Salto vorwärts

Wenn man den **FEUERKNOPF** drückt und losläßt, kickt und boxt der Spieler mit folgenden Variationen:

NACH UNTEN und RECHTS

NACH UNTEN

NACH UNTEN und LINKS

RECHTS

NEUTRALE STELLUNG

LINKS

NACH OBEN und

RECHTS

NACH OBEN

NACH OBEN und LINKS

Ducken und kicken

Ducken und boxen

Drehen, ducken und kicken

Kicken

Boxen

Drehen und kicken

Kicken im Sprung

Boxen im Sprung

Kicken mit drehen im Sprung

Anmerkung: Je kürzer man den **FEUERKNOPF** drückt, umso härter ist der Fußschlag.

Die Richtung des Joysticks kann man während des Sprungs variieren und erhält damit zusätzliche Bewegungen.

© 1989 U.S. GOLD LIMITED. Alle Rechte vorbehalten.

Das Program ist urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Senden Verteilen, öffentliches Aufführen, Kopieren oder Wiederaufnehmen, Leihen oder Verleihen und Verkaufen als Teil eines Austausch oder Rückkaufgeschäfts sind ohne schriftliche Genehmigung von U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX strengstens untersagt.

Sollten beim Laden oder Betrieb das H.K.M. irgendwelche Schwierigkeiten auftreten, dann können Sie uns unter der Nummer 021/3563388 zwischen 14 und 16.30 Uhr (GMT) von Montag bis Freitag anrufen und unsere Technische Abteilung um Hilfe bitten. Sie ist gerne bereit, alle möglichen Fragen zu beantworten.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA: Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Poi premere **PLAY** sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTA: Battere **LOAD** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo. Lato 1 è per la versione 48K, il Lato 2 per quella 128K.

SPECTRUM +3 DISCHETTO: Accendere il computer, inserire il dischetto e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo.

AMSTRAD CPC CASSETTA: Premere contemporaneamente **CTRL** ed **ENTER** piccolo. Premere **PLAY** sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo. Il Gioco si trova sul Lato 1, i Livelli sul 2.

AMSTRAD CPC DISCHETTO: Battere **RUN'DISK** e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo.

CONTROLLI

CBM 64/128:

Usare la porta 2 per il giocatore 1, e la porta 1 per il giocatore 2.

SPECTRUM 48/128K:

Giocatore 1: Joystick 2 Kempston o Sinclair.

Giocatore 2: Joystick 1 Sinclair.

AMSTRAD CPC:

Q - Su, **A** - Giù, **O** - Sinistra, **P** - Destra, **@** - Fuoco, **S** - Usare joystick.

I controlli del giocatore sono i seguenti:

JOYSTICK

GIÙ

GIÙ a DESTRA

GIÙ a SINISTRA

DESTRA

SINISTRA

SU

SU a SINISTRA

SU a DESTRA

RISULTATO

Accosciata

Accosciata in avanti

Accosciata indietro

Avanza

Ritira

Salta

Salto mortale indietro

Salto mortale l'avanti

Il giocatore calcia o tira pugni premendo e rilasciando il **BOTTONE DI FUOCO** con i seguenti risultati:

GIÙ e DESTRA

GIÙ

GIÙ e SINISTRA

DESTRA

NEUTRO (Folle)

SINISTRA

SU a DESTRA

SU

SU a SINISTRA

Accoscia e calcia

Accoscia e tira pugni

Calcio girando accosciato

Calcio

Tira pugni

Calcio girando

Calcio volante

Pugno al volo

Calcio girando al volo

Nota: Premendo il **BOTTONE DI FUOCO** per breve tempo, il calcio risulta più forte.

La direzione del joystick può essere variata durante i salti, aggiungendo così nuove mosse.

©1989 U.S. GOLD LIMITED. Tutti i diritti riservati.

Il programma è coperto da copyright. Qualsiasi trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualsiasi schema di scambio o riacquisto, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati senza previa autorizzazione scritta della U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

In caso di difficoltà nel caricamento o esecuzione, si prega di voler chiamare allo 021-356-3388 dalle 14 alle 16,30 (ora inglese) da Lunedì a Venerdì. Il nostro Reparto Tecnico sarà lieto di rispondere alle vostre richieste.